

COVER MANUAL



Candide Indústria e Comércio Ltda.
SAC 0800 55 74 00 sac@candide.com.br

Nós, da Candide, sempre pensamos em um brinquedo seguro que estimule a criatividade e dê alegria às crianças, motivo pelo qual nos dedicamos permanentemente à pesquisa para o aprimoramento de nossos produtos.

No momento da compra, pequenas diferenças entre produto e embalagem, fotos ilustrativas e entre lotes podem ser constatadas, fato para o qual agradecemos sua compreensão.

O Laptop X3 Trilíngüe da Xuxa é um pequeno computador que vai ajudar seu filho no desenvolvimento cognitivo por meio de atividades divertidas de linguagem, matemática, música e raciocínio lógico.

Recomendamos que vocês o acompanhem e auxiliem no uso deste produto, incentivando-o a aprender ao mesmo tempo que desfruta de sua companhia.

Cordialmente,

seus amigos da



A **Candide Indústria e Comércio Ltda.** garante este produto pelo período de 90 dias, contados a partir da data de emissão da nota fiscal de compra, desde que o mesmo tenha sido instalado e manuseado conforme orientações descritas no manual, e somente em Território Nacional.

Durante o período estipulado, a garantia cobre totalmente peças e mão-de-obra. Somente técnicos da Assistência Técnica da Candide e das oficinas credenciadas estão autorizados a reparar defeitos cobertos pela garantia. Para informações sobre o endereço mais próximo, entre em contato com nosso **SAC: 0800 55 74 00**.

O consumidor tem o prazo de 90 dias para reclamar de irregularidades aparentes, ou seja, de fácil e imediata observação do produto, como os itens que constituem a parte externa e qualquer outro acessível ao usuário. A garantia de peça sujeita ao desgaste natural (peças plásticas e acessórios em geral) fica restrita ao prazo final de 90 dias.

A garantia perde seu efeito se: **a)** a instalação ou utilização do produto estiverem em desacordo com as recomendações do manual de instruções; **b)** o produto sofrer qualquer dano provocado por acidente, queda, agentes da natureza ou consertos realizados por pessoas não credenciadas pela Candide Indústria e Comércio Ltda.; **c)** o número de série do produto estiver danificado ou adulterado.

A garantia não cobre: **a)** transporte e remoção do produto para conserto; **b)** desempenho insatisfatório do produto devido a instalação ou manuseio inadequados.

Por se tratar de produto importado, produzido fora do território nacional, a **Candide Indústria e Comércio Ltda.** se isenta de qualquer responsabilidade na eventualidade de serem constatados pequenos erros de grafia, fonética ou outros relacionados à adaptação do produto à língua portuguesa.

A garantia somente é válida mediante apresentação da nota fiscal.

Músicas da Xuxa

Este laptop tem a opção de ouvir 120 segundos de músicas da Xuxa. Para ouvi-las, siga estes passos:

- Coloque o seletor na posição “Song”.
- Pressione o botão “Play”, e a música A começará a tocar.
- Para interromper, pressione novamente o botão “Play”.
- Se você pressionar o botão “Play” mais uma vez, a música B começará a tocar.
- Para interromper, pressione novamente o botão “Play”.
- Se você pressionar o botão “Play” mais uma vez, a música A começará a tocar, e assim sucessivamente.

Cuidados

1. Não bata o laptop em superfícies duras.
2. Não o deixe cair.
3. Não o desmonte.
4. Não o exponha à luz do sol nem a outra fonte de calor.
5. Não o deixe molhar.
6. Limpe-o com um pano macio levemente umedecido com água.
7. Não use produtos químicos.
8. Remova as pilhas se não for usá-lo por longo período.
9. Recomenda-se que um adulto acompanhe a criança durante o uso do laptop.
10. O laptop pode congelar em decorrência de estática. Se isso acontecer, use um objeto fino e pontiagudo para pressionar o botão Reset (reiniciar). Então, o laptop voltará a funcionar.

Cuidado com o Tempo!

Sempre que aparecer um cronômetro no canto superior direito do visor, fique atento para concluir a pontuação antes que o tempo chegue ao fim.

O cronômetro aparecerá nas atividades 1, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 37, 38, 39, 40, 44, 45 e 48.

Índice

Descrição Externa	5
Teclado	6
Teclas de Função	6
Mouse	7
Ícones do Visor	7
Instalação das Pilhas	7
Precauções com as Pilhas	8
Como Ligar e Desligar	8
Controle de Volume	8
Como Escolher o Idioma	8
Como Escolher uma Atividade	9
Modo para Dois Jogadores	9
Descrição das Atividades	9
1. Vamos soletrar	9
2. Dança das letras	9
3. Esconde-esconde	10
4. Cria-palavras	10
5. Qual a palavra?	10
6. Vocabulário	10
7. O que está faltando?	10
8. Jogo da memória	10
9. Ouça e escreva	11
10. Letra maiúscula	11
11. Teclé rápido	11
12. Tecla maluca	11
13. Caça letras	11
14. Mina de ouro	11
15. Corrida de letras	12
16. Caçador de letras	12
17. Limpa-letras	12
18. Fuja do lobo	12
19. Chuva de letras	12
20. Fuga de letras	12
21. Adição	13
22. Subtração	13
23. Multiplicação	13
24. Fique fera	13
25. Acerte o peso	13
26. Descubra o número	14
27. Descubra o sinal	14
28. Peso pesado	14

29. Bola de cristal	14
30. Balança certa	14
31. Hora certa	15
32. Figuras perdidas	15
33. Lembrando o alfabeto	15
34. Dados	15
35. Pares escondidos	16
36. Figura perdida	16
37. Palavra escondida	16
38. Seqüência maluca	16
39. Gráfico escondido	16
40. Caleidoscópio	17
41. Bola mágica	17
42. Jogo da velha	17
43. Seqüência apavorante	17
44. Próximo número	17
45. Figura errada	18
46. Complete a figura	18
47. Labirinto	18
48. Ícone espião	18
49. Pato escondido	18
50. Vassoura voadora	19
51. Balão	19
52. Boliche	19
53. Gato e rato	19
54. Martelando	19
55. Maquiagem	19
56. Quebra-cabeça	19
57. Música	20
58. Piano	20
59. Bateria	20
60. Gravador	20
61. Nota correta	20
62. Vamos dançar	20
63. Professor de música	21
64. Maestro	21
65. Professor de piano	21
66. Calculadora	21
67. Agenda	21
68. Vamos desenhar	21
Músicas da Xuxa	22
Cuidados	22
Cuidado com o tempo!	22
Garantia	23

63. Professor de música

Escolha um ritmo e toque ao piano. Use as setas direcionais para a esquerda ou para a direita para escolher um ritmo e toque o piano com as teclas “A”, “S”, “D”, “F”, “G”, “H”, “J” ou “K”.



64. Maestro

Aprenda as notas Musicais. Use as setas direcionais para cima e para baixo para escolher a nota musical correta e pressione “Enter” para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



65. Professor de piano

Acompanhe o professor para aprender a tocar piano. Pressione as teclas “A”, “S”, “D”, “F”, “G”, “H”, “J” ou “K” de acordo com o teclado da tela e aprenda a tocar uma música no piano.



66. Calculadora

Pressione as teclas numéricas e “+”, “-”, “*” ou “/” para montar sua conta. Pressione “=” para obter o resultado. Se errar, pressione “Backspace” para corrigir.



67. Agenda

Use as setas direcionais para escolher “Novo” e confirme com “Enter”. Digite sua mensagem com as teclas alfanuméricas com até 87 caracteres. Se errar, pressione “Backspace” para apagar. Salve sua mensagem pressionando “Esc”. Escolha “Memória” para visualizar ou editar sua mensagem.



68. Vamos desenhar

Crie e grave seu desenho. Use as setas direcionais para mover a flecha que aparece na tela. Pressione o botão “Jogador 1” para desenhar e “Jogador 2” para apagar. Para gravar seu desenho, pressione a tecla “Enter”. No menu inicial da atividade, escolha “Novo” para começar um novo desenho; “Memória” para abrir o desenho que foi gravado; “Figura 1”, “Figura 2”, “Figura 3” ou “Figura 4” para abrir um dos quatro modelos pré-armazenados. Pressione “Esc” para voltar ao menu inicial da atividade. Para sair, pressione a tecla “Código do Jogo” ou “Esc” se estiver no menu inicial.



direcionais, posicione a parte selecionada no lugar desejado. Pressione a tecla “Enter” para fixá-la no lugar escolhido. Cada quebra-cabeça montado vale 10 pontos. Se você conseguir mais de 80 pontos, avançará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível.

57. Música

Ouçã músicas. Use as setas para cima e para baixo, escolha uma música e pressione a tecla “Enter” para ouvi-la



58. Piano

Toque piano. Pressione as teclas “A”, “S”, “D”, “F”, “G”, “H”, “J” ou “K” para tocar uma música.



59. Bateria

Toque bateria. Pressione as teclas “Q”, “W”, “E”, “R” ou “T” para tocar uma música.



60. Gravador

Toque e grave sua música. Pressione “A”, “S”, “D”, “F”, “G”, “H”, “J” ou “K” para tocar piano. Pressione “Q”, “W”, “E”, “R” ou “T” para tocar bateria. Pressione a tecla “Enter” para iniciar a gravação. Para ouvir a música, use a barra de espaço.



61. Nota correta

Digite a nota correta, depois de vê-la e ouvir seu som. Pressione “A”, “S”, “D”, “F”, “G”, “H”, “J” ou “K” para escolher a nota correta. Cada nota vale 10 pontos. Se você conseguir mais de 80 pontos, avançará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.

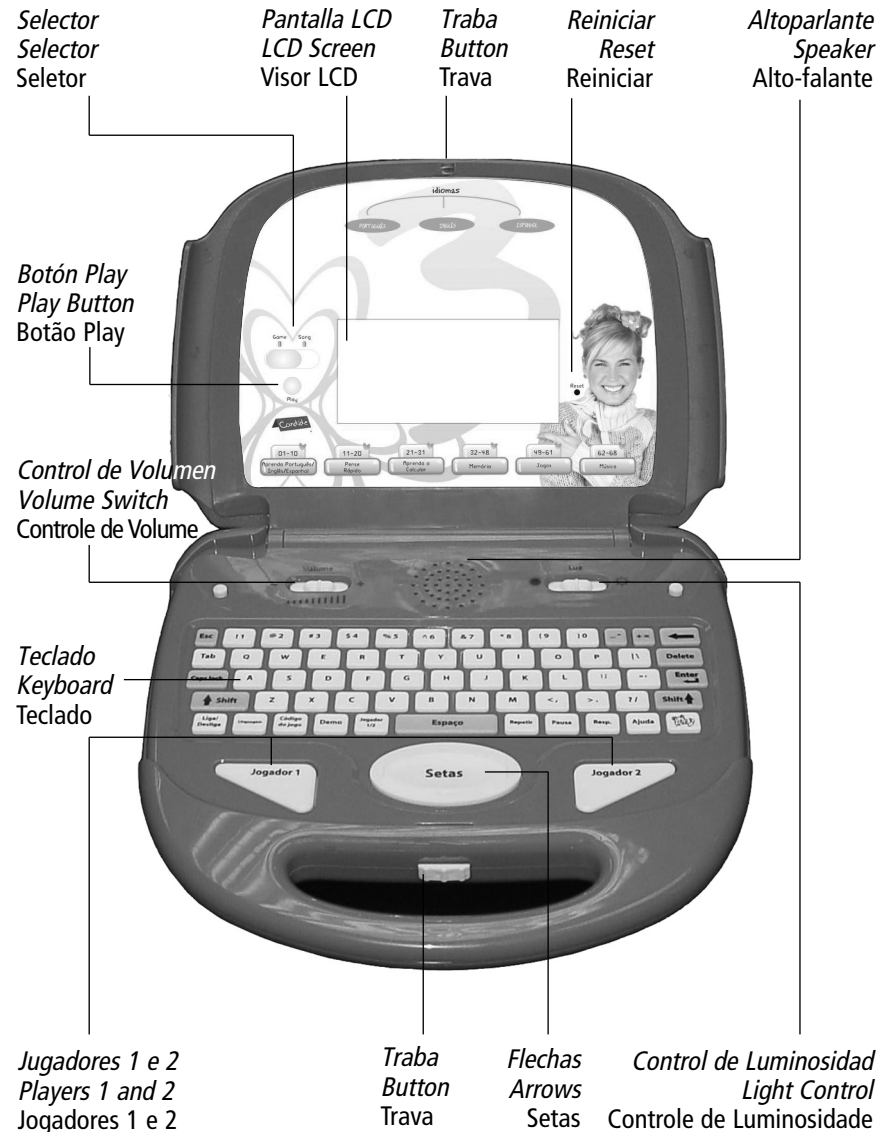


62. Vamos dançar

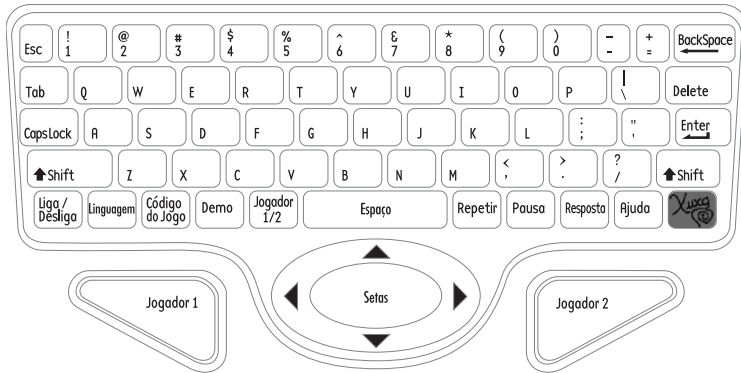
Encontre os ícones corretos. Pressione as setas direcionais para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda de acordo com a direção apontada pelo ícone quando ele ultrapassar a linha à esquerda do visor. Se você errar 5 vezes, o jogo acaba.



Descrição Externa



Teclado



Obs.: para acentuar uma letra, pressione a tecla **Jogador 1** até que o acento desejado apareça no visor e, então, pressione a letra.

Teclas de Função

Esc: Volta para a tela de Código do Jogo. Na atividade 68, volta para o menu inicial.

Tab: Reproduz efeitos sonoros.

Caps Lock: Reproduz efeitos sonoros.

Liga/Desliga: Liga ou desliga o laptop.

Língua: Seleciona o idioma desejado (espanhol, inglês ou português)

Código do Jogo: Volta para a tela de Código do Jogo.

Demo: Exibe a animação “Bem-vindo” ou “Até logo”.

Jogador 1/2: Muda para o modo de dois jogadores, em algumas atividades.

Repetir: Repete a explicação do jogo.

Pausa: Ativa e desativa a pausa no jogo.

Resposta: Mostra a resposta correta, exceto no modo de dois jogadores.

Ajuda: Ajuda a encontrar a resposta correta em algumas atividades, exceto no modo de dois jogadores.

Logo: Altera o nível de volume da música.

Jogador 1: O jogador 1 joga.

50. Vassoura voadora

Use as setas direcionais para cima e para baixo para a bruxa recolher as estrelas, mas cuidado com os pássaros! Se você vencer todas as provas, será o campeão!



51. Balão

Controle o balão para descer com segurança. Use as setas direcionais para a direita ou para a esquerda para mover o balão, para cima para diminuir a velocidade da descida e para baixo para aumentar a velocidade. Você avançará para o nível seguinte se aterrissar com segurança numa velocidade abaixo de 4. Se passar pelos três níveis, você será campeão!



52. Boliche

Vamos jogar boliche. Pressione a tecla “Enter” no momento em que a seta estiver na posição ideal para lançar a bola. Se você conseguir mais de 50 pontos, avançará para o nível seguinte. Se passar pelos três níveis, será campeão!



53. Gato e rato

Use as setas direcionais para correr atrás dos ratos e pressione “Enter” para apanhá-los. Se você conseguir mais de 8 pontos, passará para o nível seguinte. Com 10 pontos, será o campeão!



54. Martelando

Use o martelo para atingir a figura. Aponte com as setas direcionais e pressione “Enter” para acertar a figura. Com 16 pontos você supera o nível 1; com 32 pontos, o nível 2; com 48 pontos, o nível 3. Se fizer 20 pontos no nível 1, 40 pontos no nível 2 e 60 pontos no nível 3, você será o campeão!



55. Maquiagem

Use as setas para a direita e para a esquerda para escolher o penteado, o chapéu, brincos, fivelas, batom, rímel e vá confirmando com a barra de espaço. No final, pressione “Enter” para ver como ficou sua produção.



56. Quebra-quebra

Remonte a figura. Pressione a tecla “Enter” para selecionar uma das partes do quebra-cabeça. Com as setas



a tecla numérica correspondente. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.

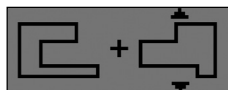
45. Figura errada

Descubra a figura diferente. Mova o cursor para a direita e para a esquerda para escolher a figura diferente das outras e pressione a tecla “Enter” para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



46. Complete a figura

Encontre a parte que completa a figura. Mova o cursor para cima ou para baixo para encontrar a parte correta e pressione a tecla “Enter” para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



47. Labirinto

Encontre a saída do labirinto. Use as setas direcionais para mover o cursor e saia do labirinto pelo lado direito para pontuar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



48. Ícone espião

Elimine a figura errada. Mova o cursor para a direita ou para a esquerda para posicionar o martelo sobre a única figura que não faz parte da sequência de baixo e pressione a tecla “Enter” para bater. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



49. Pato escondido

Use as setas direcionais para apontar e pressione “Enter” para acertar o pato. Há 10 chances em cada jogo. Se você conseguir mais de 8 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 10 pontos em cada nível.



Jogador 2: O jogador 2 joga.

Setas direcionais: Movem o cursor para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda.

Seleto: Escolhe o modo Game (Jogo) ou Song (Música)

Play: Reproduz 120 segundos de músicas da Xuxa.

Mouse

As teclas direcionais têm a mesma função que as setas do teclado.

Elas movem o cursor para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda.

A outra tecla corresponde à tecla Enter do teclado.

Ícones do Visor

Quando a resposta estiver correta, a Xuxinha aparece batendo palmas, muito feliz com seu sucesso!



Mas, se a resposta estiver errada, ela aparece decepcionada, balançando a cabeça para os lados.

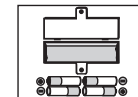
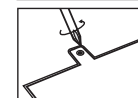
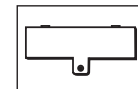


Instalação das Pilhas

O laptop funciona com quatro pilhas AA.

Procedimento para instalação:

1. Certifique-se de que o brinquedo esteja desligado.
2. Abra o compartimento das pilhas com uma chave de fenda.
3. Instale as quatro pilhas AA conforme indicação da polaridade.
4. Feche a tampa e aperte os parafusos.



ATENÇÃO – O Laptop pode funcionar com uma fonte de alimentação externa de 6V e 500mA (**não inclusa**) ligado à rede elétrica, **mas é imprescindível retirar as pilhas** antes de conectar o adaptador, **sob o risco de danificar seriamente o produto.**

Precauções com as Pilhas

O uso incorreto das pilhas pode danificar o produto.

1. Não misture pilhas alcalinas, comuns (carbono-zinco) ou recarregáveis.
2. Nunca misture pilhas usadas com novas.
3. Certifique-se de que os pólos positivo (+) e negativo (-) de cada pilha estejam posicionados corretamente.
4. Nunca use tipos de pilhas diferentes.
5. Se o laptop não for utilizado por um longo período, retire as pilhas.
6. Pilhas gastas devem ser retiradas da unidade.
7. Não provoque curto-circuito nos terminais das pilhas.

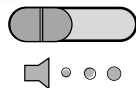
Como Ligar e Desligar

Para ligar ou desligar a unidade, basta pressionar o botão **Liga/Desliga**, no teclado.

Se você se esquecer de desligar a unidade, ela desligará automaticamente em três minutos.

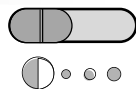
Controle de Volume

O controle de volume permite aumentar ou abaixar o nível do som.



Controle de Luminosidade

O controle de luminosidade permite clarear ou escurecer o visor.



Como Escolher o Idioma

Para trocar de idioma (espanhol, inglês ou português), pressione a tecla **Língua**.



40. Caleidoscópio

Escolha a seqüência de figuras correta. Observe as seqüências de figuras exibidas. Mova o cursor para cima ou para abaixo para escolher a seqüência igual à última que apareceu na tela. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



41. Bola mágica

Encontre a bola escondida. Mova o cursor para a direita ou para a esquerda para escolher o copo onde a bola está escondida e pressione “Enter” para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



42. Jogo da velha:

Forme uma linha com três “X” para ganhar o jogo. Mova o cursor para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda para escolher a casa desejada e pressione a tecla “Enter” para confirmar. Depois que você inserir o quarto “X”, o primeiro “X” desaparecerá. Você ganhará o jogo se formar uma linha (horizontal, vertical ou transversal) com três “X”. Se o laptop fizer uma linha com três “O”, você perderá. Com duas pessoas, o jogador 1 usa o símbolo “X” e o jogador 2, o símbolo “O”. Quem fizer primeiro uma linha com três símbolos iguais ganhará o jogo.



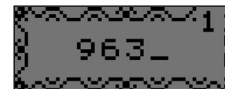
43. Seqüência apavorante

Forme uma linha com quatro “●” para ganhar o jogo. Mova o cursor para a direita ou para a esquerda para escolher a posição da peça e pressione “Enter” para confirmar. Tente formar uma linha (horizontal, vertical ou transversal) com quatro “●” e evite que o laptop forme uma linha com quatro “○”. Com duas pessoas, o jogador 1 usa a peça “●” e o jogador 2, “○”. Quem fizer primeiro uma linha com quatro símbolos iguais ganhará o jogo.



44. Próximo número

Complete a seqüência de números. Observe atentamente a seqüência e complete-a com o número que falta utilizando



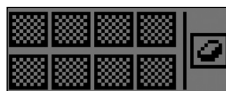
35. Pares escondidos

Encontre os pares. Memorize as cartas que aparecem na tela. Mova o cursor para cima, para baixo, para a direita ou para esquerda para escolher a carta e pressione “Enter” para virá-la. Vire duas cartas iguais para pontuar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível.



36. Figura perdida

Encontre a figura correta. Memorize as cartas que aparecem na tela. Mova o cursor para cima, para baixo, para a direita ou para esquerda para escolher a carta igual à mostrada no lado direito e pressione “Enter” para virá-la. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



37. Palavra escondida

Escolha a palavra correta. Memorize a palavra que aparece na tela. Mova o cursor para cima ou para baixo para escolher a palavra correta e pressione “Enter” para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



38. Seqüência maluca:

Acerte a seqüência de números. Memorize os números na ordem em aparecem na tela. Digite a seqüência correta utilizando as teclas numéricas. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



39. Gráfico escondido

Escolha a figura correta. Memorize a figura que aparece na tela. Mova o cursor para a direita ou para a esquerda para escolher a figura correta e pressione “Enter” para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



Como Escolher uma Atividade

Selecione o código do jogo (01 a 68) usando as teclas numéricas e pressione “Enter” para confirmar. Para corrigir o número digitado, use as setas “para a esquerda”, “para a direita” ou a tecla “Delete”.



Para mudar de atividade, pressione a tecla **Código do Jogo** para retornar à tela de seleção de atividades.



Modo para Dois Jogadores

Muitas atividades podem ser executadas no **Modo para Dois Jogadores**. Para duas pessoas jogarem, pressione a tecla “Jogador 1/2” até a frase “Dois jogadores” ser exibida na tela.

Em seguida, pressione o botão “Jogador 1” para ser a vez do primeiro jogador ou o botão “Jogador 2” para ser a vez do segundo até a confirmação “Jogador 1” ou “Jogador 2” aparecer na tela.

Quem fizer mais pontos ganhará o jogo!

Descrição das Atividades

1. Vamos soletrar

Complete o espaço em branco com a letra correta e pressione “Enter” para confirmar a resposta. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



2. Dança das letras

Digite uma letra e o laptop vai ensinar você a escrever. Pressione uma tecla de letra. A tela mostrará a letra em maiúscula e minúscula e, em seguida, uma palavra que inicia com essa letra.



3. Esconde-esconde

Reescreva a palavra. Mova o cursor para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda para colocar cada letra na posição correta e pressione “Enter” para confirmar. Cuidado para os monstros não comerem as letras! Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



4. Cria-palavras

Apague a letra errada. Mova o cursor para a direita ou para a esquerda e pressione “Enter” para apagar a letra errada. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



5. Qual a palavra?

Escolha a palavra correta. Mova o cursor para cima ou para baixo para escolher a palavra e pressione “Enter” para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



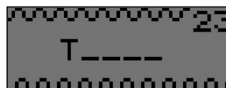
6. Vocabulário

Digite qualquer letra e a tela mostrará uma palavra iniciada com essa letra e a animação correspondente.



7. O que está faltando

Escreva a palavra que corresponde à imagem exibida na tela. Para fazer uma correção, mova o cursor para a direita ou para a esquerda. Para confirmar, pressione “Enter”. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



8. Jogo da memória

Reescreva a palavra exibida na tela. Para fazer uma correção, mova o cursor para a direita ou para a esquerda. Para confirmar, pressione “Enter”. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer



colocá-lo na balança. Para fazer uma correção, mova o cursor até o quadrado vazio no alto da tela e pressione “Enter”. Ao obter o resultado desejado, mova o cursor até o símbolo “√” e confirme com “Enter”. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.

31. Hora certa

Descubra a hora certa. Com as teclas numéricas, digite a hora do relógio analógico que aparece na tela. Para fazer uma correção, mova o cursor para a direita ou para a esquerda. Para confirmar, pressione “Enter”. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



32. Figuras perdidas

Escolha a seqüência de figuras correta. Memorize as figuras na ordem em que aparecem na tela. Mova o cursor para cima ou para baixo para escolher a seqüência correta e pressione “Enter” para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



33. Lembrando o alfabeto

Escolha a seqüência de letras correta. Memorize as letras na ordem em que aparecem na tela. Mova o cursor para cima ou para baixo para escolher a seqüência correta e pressione “Enter” para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



34. Dados

Escolha a face do dado correta. Memorize a face do dado que aparece na tela. Mova o cursor para a direita ou para a esquerda para escolher a figura correta e pressione “Enter” para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



ordem em que são exibidos para evitar que alcancem o lado direito da tela. Se você apagar toda a seqüência, avançará para o nível seguinte. Se passar pelos três níveis, será campeão!

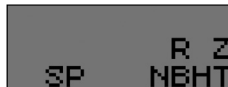
15. Corrida de letras

Digite a seqüência que aparece na tela. Pressione a tecla das letras, dos números ou dos sinais na ordem em que são exibidos para evitar que alcancem o lado esquerdo da tela. Se você apagar toda a seqüência, avançará para o nível seguinte. Se passar pelos três níveis, será campeão!



16. Caçador de letras

Digite os caracteres exibidos. Pressione a tecla das letras, dos números ou dos sinais para evitar que alcancem o alto da tela. Se você apagar todos os caracteres, avançará para o nível seguinte. Se passar pelos três níveis, será campeão!



17. Limpa-letas

Digite o primeiro caractere de cada lado. Pressione a tecla das letras, dos números ou dos sinais para evitar que os dois lados se encontrem. Se você apagar todos os caracteres, avançará para o nível seguinte. Se passar pelos três níveis, será campeão!



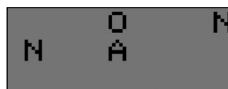
18. Fuja do lobo

Digite a seqüência que aparece na tela. Pressione a tecla das letras, dos números ou dos sinais para salvar o coelho. Se você apagar todos os caracteres, avançará para o nível seguinte. Se passar pelos três níveis, será campeão!



19. Chuva de letras

Digite os caracteres exibidos. Pressione a tecla das letras, dos números ou dos sinais para evitar que alcancem a parte de baixo da tela. Se você apagar todos os caracteres, avançará para o nível seguinte. Se passar pelos três níveis, será campeão!



20. Fuga de letras

Digite o caractere que aparece na tela. Pressione a tecla da letra, do número ou do sinal para evitar que ela “fuja”. Você precisa de 24 pontos para passar para o nível 2, 40 para alcançar o nível 3



e 56 para chegar ao fim do jogo. Se fizer 30 pontos no nível 1, 50 no nível 2 e 70 no nível 3, você será campeão!

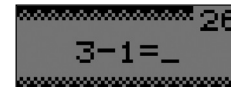
21. Adição

Calcule a adição. Digite o resultado da adição utilizando as teclas numéricas. Para fazer uma correção, mova o cursor para a direita ou para a esquerda. Para confirmar, pressione “Enter”. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



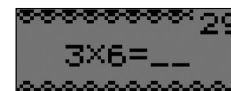
22. Subtração

Calcule a subtração. Digite o resultado da subtração utilizando as teclas numéricas. Para fazer uma correção, mova o cursor para a direita ou para a esquerda. Para confirmar, pressione “Enter”. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



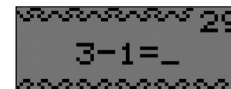
23. Multiplicação

Calcule a multiplicação. Digite o resultado da multiplicação utilizando as teclas numéricas. Para fazer uma correção, mova o cursor para a direita ou para a esquerda. Para confirmar, pressione “Enter”. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



24. Fique fera

Calcule a equação. Digite o resultado da adição, subtração ou multiplicação utilizando as teclas numéricas. Para fazer uma correção, mova o cursor para a direita ou para a esquerda. Para confirmar, pressione “Enter”. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Você será campeão se fizer 100 pontos em cada nível. Esta atividade pode ser executada no **Modo para Dois Jogadores**.



25. Acerte o peso

Escolha o lado mais pesado da balança. Mova o cursor para a direita ou para a esquerda para escolher o lado da

